Wii
WE CHEER
CHEER!
CHEER!
CHEER!
EVERYONE 10+
ENFANTS ET ADULTES 10+
E
10+
CONTENT RATED BY
CONTENU ÉVALUÉ PAR
ESRB
BANDAI NAMCO
Games
INSTRUCTION BOOKLET / MODE D'EMPLOI

PLEASE CAREFULLY READ THE Wii™ OPERATIONS MANUAL COMPLETELY BEFORE USING YOUR Wii HARDWARE SYSTEM, GAME DISC OR ACCESSORY. THIS MANUAL CONTAINS IMPORTANT HEALTH AND SAFETY INFORMATION.

IMPORTANT SAFETY INFORMATION: READ THE FOLLOWING WARNINGS BEFORE YOU OR YOUR CHILD PLAY VIDEO GAMES.

⚠ WARNING - Seizures

- Some people (about 1 in 4000) may have seizures or blackouts triggered by light flashes or patterns, and this may occur while they are watching TV or playing video games, even if they have never had a seizure before.
- Anyone who has had a seizure, loss of awareness, or other symptom linked to an epileptic condition, should consult a doctor before playing a video game.
- Parents should watch their children play video games. Stop playing and consult a doctor if you or your child has any of the following symptoms:

Convulsions	Eye or muscle twitching	Altered vision
Loss of awareness	Involuntary movements	Disorientation

- To reduce the likelihood of a seizure when playing video games:
  1. Sit or stand as far from the screen as possible.
  2. Play video games on the smallest available television screen.
  3. Do not play if you are tired or need sleep.
  4. Play in a well-lit room.
  5. Take a 10 to 15 minute break every hour.

⚠ WARNING - Repetitive Motion Injuries and Eyestrain

Playing video games can make your muscles, joints, skin or eyes hurt. Follow these instructions to avoid problems such as tendonitis, carpal tunnel syndrome, skin irritation or eyestrain:

- Avoid excessive play. Parents should monitor their children for appropriate play.
- Take a 10 to 15 minute break every hour, even if you don't think you need it.
- If your hands, wrists, arms or eyes become tired or sore while playing or if you feel symptoms such as tingling, numbness, burning or stiffness, stop and rest for several hours before playing again.
- If you continue to have any of the above symptoms or other discomfort during or after play, stop playing and see a doctor.

⚠ CAUTION - Motion Sickness

Playing video games can cause motion sickness in some players. If you or your child feels dizzy or nauseous when playing video games, stop playing and rest. Do not drive or engage in other demanding activity until you feel better.

IMPORTANT LEGAL INFORMATION This Nintendo game is not designed for use with any unauthorized device. Use of any such device will invalidate your Nintendo product warranty. Copying of any Nintendo game is illegal and is strictly prohibited by domestic and international intellectual property laws. "Back-up" or "archival" copies are not authorized and are not necessary to protect your software. Violators will be prosecuted.

REV-E

Official Nintendo Seal

The Official Seal is your assurance that this product is licensed or manufactured by Nintendo. Always look for this seal when buying video game systems, accessories, games and related products.

We Cheer™ & © 2008 NAMCO BANDAI Games Inc. The ratings icon is a registered trademark of the Entertainment Software Association. All other trademarks and trade names are the property of their respective owners. Fonts used in-game are provided by Bitstream Inc. All rights reserved. The typefaces herein are developed by DynaComware. Motion Recognition Powered by AiLive™ LiveMove Pro™ (www.ailive.net). AiLive and LiveMove Pro are trademarks of AiLive, Inc. in the United States and other countries.

EVERYONE 10+ E 10+ CONTENT RATED BY ESRB

AiLive

Nintendo, Wii and the Official Seal are trademarks of Nintendo. © 2006 Nintendo.

Licensed by Nintendo Nintendo®

⚠ *CAUTION: WRIST STRAP USE*

Please use the wrist strap to help prevent injury to other people or damage to surrounding objects or the Wii Remote in case you accidentally let go of the Wii Remote during game play.

Also remember the following:

- ***Make sure all players put on the wrist strap properly when it is their turn.***
- ***Do not let go of the Wii Remote during game play.***
- ***Dry your hands if they become moist.***
- ***Allow adequate room around you during game play and make sure that all areas you might move into are clear of other people and objects.***
- ***Stay at least three feet from the television.***
- ***Use the Wii Remote Jacket.***

SYSTEM MENU UPDATE

Please note that when first loading the Game Disc into the Wii console, the Wii will check if you have the latest system menu, and if necessary a Wii system update screen will appear. Press OK to proceed.

Introduction 2
Controls 3
Starting the Game 4
Basic Gameplay 5
Cheer Off 8
Workout 9
Practice 10
Dressing Room 11
Squad Makeover 12
Credits 13
Warranty 37

Wave Your Hands! Stomp Your Feet!

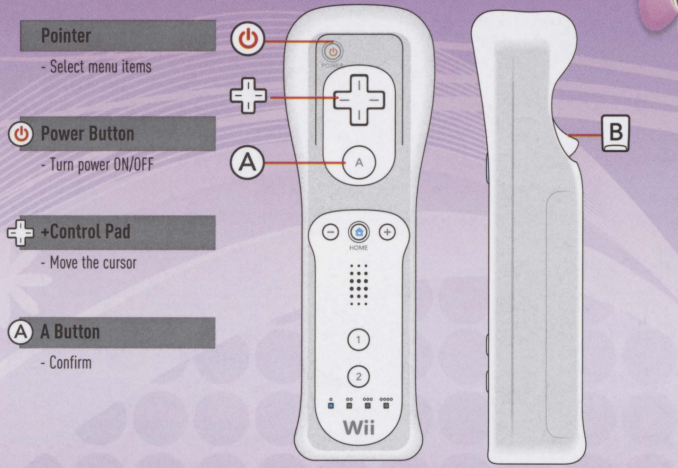
Get ready to captain your squad and to pull off some high-kicking, high-jumping electrifying moves that will bring your team to the number one spot at the championship tournament!

We Cheer™ brings the excitement and fun of cheerleading to the Wii™ console. Use your Wii Remote™ as pom-poms and get ready to show your team spirit while you kick, jump, flip, spin and dance to the rhythm of the hottest music from the past and present. Master your moves with precision and timing to beat the other squads for the #1 spot.

Controls

Wii Remote

Here we explain the basic controls for the Wii Remote.

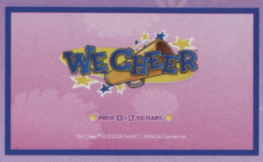


This game and associated game play should be used with care to avoid injury and property damage. NAMCO BANDAI Games will not be responsible or liable for any injuries or damage resulting from misusing this game or associated gameplay.

Playing this game in "Workout Mode" is not and should not be used as a substitute for regular exercise or fitness. Please consult a doctor for information on a proper exercise or fitness routine.

Starting the Game

Title Screen



At the Title Screen, press the A and B Buttons to go to the "PICK A FILE" Screen.

Pick a File

When playing for the first time, select "New Game" to create a save file. When the keyboard appears, enter your name by pointing to the letters and pressing the A Button. To delete letters, point to "⬅" and press the A Button. Hit the "OK" button when you are done.

You can also select your saved file in this menu. Point to an existing save file and press the A Button. You will be given the option to Start the game with this file, or to delete the file.

Main Menu

Point to the game mode you want to play or a game/character settings option and press the A Button. You can also use the Control Pad to navigate while pointing the Wii Remote away from the screen.

Championship: Play in different stages all over the country. Win new costumes and recruit members. You can play by yourself, or co-op with a friend.

Cheer Off: Cheer against a friend with two Wii Remotes each, or with up to 4 players with one Wii Remote per person.

Workout: Help your students get fit and work out to burn calories in Quick or Extended Workout sessions.

Dressing Room: Don't like your outfit? Pick another outfit for your squad here.

Squad Makeover: Make your squad totally cute by changing and customizing them to the way you want it!

Practice: Get your moves down by practicing the basics in this mode.

Options: Change size and timing of the trace lines.

- Trace Lines (adjust size)
- Timing (adjust timing)

Basic Gameplay

Check Your Wii Remote connection

You can connect up to 4 Wii Remotes.

Basic position: Hold Wii Remote 1 in your right hand and Wii Remote 2 in your left hand. Hold both Wii Remotes vertically in front of you. This is your basic position.

Game Tip

Not hitting those moves? Make sure you always return to the basic position in between motions. You can also with review your lessons with the Coach under "Practice" in the Main Menu.

Game Screen

Follow the movements of the red and blue Trace Lines. Red Trace Lines are for your right hand and Blue Trace Lines are for your left hand. When they appear together, use both of your hands simultaneously. Time your motions to follow the directions of the stars that run along the Trace Lines. The flower at the bottom of the screen indicates the tempo. The Trace Lines mimic the motions of your Captain on-screen. Try to follow her movements.

If your moves are in sync with the Trace Lines, you will see "COOL" displayed at the top of the screen. If your movement or timing is off, you will see messages such as "A LITTLE BIT HARDER!" or "NOT THAT WAY!" Score points are based on your movement and timing. Rack up points and go for the High Score.

Fill up the Megaphone Meter on the bottom right of the screen in Championship mode to clear the stage.

Basic Gameplay

Championship Mode

Be the best cheerleading squad by competing in various stages!

HOW TO PLAY

1) Select "CHAMPIONSHIP" in the Main Menu
2) Select "1 Player" or "2 Players."

PICK A STAGE

Select your stage by pointing to the location you want and pressing the A Button. New stages become available as you clear a location.

PICK A SONG

View available songs by pointing to the up or down arrows and pressing the A Button. Point to the song you want and press the A Button to select. You can also use the Control Pad to navigate while pointing the Wii Remote away from the screen.

When playing with one Wii Remote, choose which hand you would like to play with. Follow the Trace Lines that correspond with that hand, Blue for the left and Red for the right.

NOTE: When entering a stage for the first time, only the songs that need to be cleared for that stage are displayed.

Game Tip

Combos: If you hit multiple moves consecutively and correctly, you can pull off a combo and score more points.

Basic Gameplay

BONUS CHANCE
At a certain point during a song, you may see a rainbow-colored Trace Line. This indicates a bonus chance. Hit all the moves with the rainbow Trace Lines, and you will enter Bonus Chance Mode. During this mode, you can dance freely for a period of time.

RESULTS SCREEN
The Results Screen will show you whether or not you have cleared the stage, as well as your final score.

Change Songs: Select another song.

Change Stage: Select another stage after clearing a song.

Try Again: Try the same song again if you could not clear it.

Go back to the Main Menu: Return to the Main Menu.

CHEER COACH
After you complete a stage, the Cheer Coach will appear to let you know how well you did and give you advice.

RIVALS
When you enter a stage for the first time, you will meet a rival cheerleader who will cheer with you on stage. If you clear the stage, the rival character will join your squad, and she will become a selectable member in Squad Makeover.

When the rival cheerleader joins your squad, the uniform she was wearing becomes selectable in the Dressing Room Mode.

ITEMS
If you clear a stage you have already cleared, you can earn new uniforms and/or other items.

Cheer Off

Compete with a friend in 2 players versus or with up to 4 players in the multiplayer mode. In 2 player versus, each player will use two Wii Remotes and in the 4 player mode, each player will use one Wii Remote to cheer against each other and compete for the highest points.

PICK HOW YOU WANT TO CHEER

Select either "2 PLAYERS COMPETE IN A CHEER OFF" or "CHEER WITH UP TO 4 PLAYERS" to continue.

- "2 PLAYERS COMPETE IN A CHEER OFF" will take you to the "SELECT A CHARACTER" screen.
- "CHEER WITH UP TO 4 PLAYERS" will take you to the "NUMBER OF PLAYERS" screen.

2 PLAYERS COMPETE IN A CHEER OFF

SELECT A CHARACTER SCREEN

1) Each player can select a character from the character list.
2) Select a stage.
3) Select a song.

CHEER WITH UP TO 4 PLAYERS

NUMBER OF PLAYERS SCREEN

Select the number of players (1 to 4 players) by pointing to the number of players and pressing the A Button, or by using the Control Pad while pointing the Wii Remote away from the screen.

- Each player's Wii Remote must be turned ON before it can be selected.
- If there are less than 4 players, the remaining characters will be controlled by the CPU.

SELECT CHARACTER

Each player can select a character from the character list.

RESULTS SCREEN

At the end of the song, the scores for each player will be displayed. The player with the highest score wins 1st Place!

Workout

Teach some moves to your students and help them get back in shape!

CHOOSE YOUR LESSON

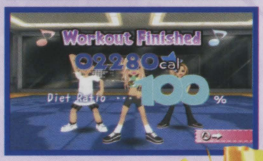
Point to Quick Workout or Extended Workout and press the A Button to select.

CALORIE COUNTER

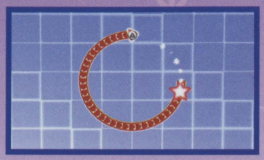
In Exercise Mode, instead of scoring points you will see how many calories you burned during the workout. As you exercise, the body icon on the screen shows what part of the body you are focusing on.

RESULTS SCREEN

After the workout is done, your student's body shape will change based on the amount of calories burned. You can earn items that your students give you as gifts.



Practice



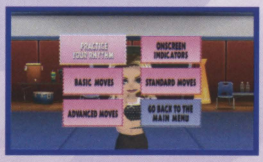
Practice your cheerleading moves here. You can return to this mode at any time during the game.

TUTORIAL (Playing the game for the first time)
When you first create a game file, you will go through the tutorial in Practice Mode.

In the tutorial you will learn how to read the various displays in the game screen. You will learn the basic game rules, as well as some basic, standard and advanced moves.

Once you're done with one lesson, you can move to a new lesson, do the same lesson again, or leave Practice Mode.

LESSON SELECTION



Once you have gone through the tutorial, you can always come back to Practice Mode to review and practice. When you enter Practice Mode during the game, you can choose the lesson you want to review.

- PRACTICE YOUR RHYTHM
- ONSCREEN INDICATORS
- BASIC MOVES
- STANDARD MOVES
- ADVANCED MOVES

PRACTICE YOUR RHYTHM
If you have a Hi-Definition TV, this tutorial will adjust the timing to counter lag on your TV. If you switch TVs, you can always redo this exercise by selecting "Practice" from the Main Menu and then selecting, "Practice Your Rhythm".

Dressing Room

Fitting Room

You can customize your character with uniforms and items you obtained during the game. Put together your original cheerleading outfit!

CUSTOMIZATION MENU

In the Fitting Room menu screen, you can select which part of your uniform to customize:

TOPS: Change the style and colors of the top part of the uniform.

BOTTOMS: Change the style and colors of the bottom part of the uniform.

SHOES: Change the style and colors of the shoes.

POMS: Change the colors of the Pom-Poms.

SETS: Select from preset combinations of styles and colors.

LOGO EDIT: Create and edit your own logo to display on the uniform.

To change the uniform, point to the uniform, shoes or Pom-Poms in the rotating bubbles that you want and press the A Button. You can point on any bubble and press the A Button to instantly try on the item, or you can rotate the bubbles one by one with the Control Pad while pointing the Wii Remote away from the screen. When you are finished, point to the Return icon and press the A Button or press the B Button, and choose from the following:

QUIT AND SAVE: Save your customized character and exit Dressing Room Mode.

QUIT AND DON'T SAVE: Exit the Dressing Room Mode without saving your customized character.

KEEP TRYING ON STUFF: Continue customizing your character.

As you clear stages in Championship Mode or finish workout sessions in Workout Mode, you will unlock new uniforms that can be selected in the Dressing Room mode.

Squad Makeover

Squad Makeover

You can switch around your squad members and customize their appearance.

Point to the character you want to swap and press the A Button to select. The character you select to be at the center of the formation will be the Captain. You can also use the Control Pad to cycle through the characters while pointing the Wii Remote away from the screen. Once you swap your character, you can edit her hair color and skin tone.

When you are finished, point to the Return icon or press the B Button, and choose from the following:

QUIT AND SAVE: Save your customized character and exit Squad Makeover Mode.

QUIT AND DON'T SAVE: Exit the Squad Makeover Mode without saving your customized character.

KEEP EDITING: Continue customizing your character.

OPTIONS

You can change your game settings in this screen. Go to the Options screen to adjust the size and timing of the Trace Lines.

TRACE LINES: You can adjust the thickness of the Trace Lines. Point to "Normal," "Thin," or "None" from the menu screen and press the A Button to confirm.

TIMING: You can adjust the timing at which the Trace Lines are displayed, in order to account for delays experienced in hi-definition televisions. Point to "+1" or "-1" to adjust the Trace Line display timing.

Select the Return icon or press the B Button to save your settings and to return to the Main Menu.

Music Credits

"If You're Gonna Jump (Paul Oakenfold Remix)" by Natasha Bedingfield

Courtesy of Epic Records
By arrangement with SONY BMG MUSIC ENTERTAINMENT
A/K/A "If You're Gonna" written by Stephen Kipner, Natasha Bedingfield, Andrew Frampton and Wayne Wilkins.
Published by EMI APRIL MUSIC INC. and EMI BLACKWOOD MUSIC INC. All Rights Reserved. Used by Permission.

"That's The Way (I Like It)" by KC & The Sunshine Band

Courtesy of Rhino Entertainment Company
By Arrangement with Warner Music Group Video Game Licensing
(P) 1975 T.K. Records
Written by Harry Wayne Casey and Richard Finch. Published by EMI VIRGIN SONGS, INC. d/b/a EMI LONGITUDE MUSIC.
All Rights Reserved. Used by Permission.

"I Say Hey" by Kinky

Courtesy of Nettwerk Productions
Written by Joaquin Lozano Aguirre, Carlos Chairez Garcia, Juan Gongora Rangel and Agustin Cerezo Garza. Published by EMI BLACKWOOD MUSIC INC. All Rights Reserved. Used by Permission.

"On Top Of The World" by Boys Like Girls

Courtesy of Columbia Records
By arrangement with SONY BMG MUSIC ENTERTAINMENT
Written by Martin Johnson. Published by EMI APRIL MUSIC INC. All Rights Reserved. Used by Permission.

"Walking On Sunshine" by Aly & AJ

Courtesy of Hollywood Records
Written by Kimberley Rew. Published by SCREEN GEMS-EMI MUSIC INC. All Rights Reserved. Used by Permission.

"The Power Is On" by The Go! Team

Courtesy of Memphis Industries Limited
By arrangement with SONY BMG MUSIC ENTERTAINMENT
Written by Ian Parton. Published by EMI BLACKWOOD MUSIC INC. All Rights Reserved. Used by Permission.

"Calabria 2008" by Enur feat. Natasja

Courtesy of Ultra Records, Inc.
Written by Rune Reilly Kölsch and Natasja Saad. Published by EMI BLACKWOOD MUSIC INC. AND ULTRA TUNES LLC. All Rights Reserved. Used by Permission.

"Huddle Formation" by The Go! Team

Courtesy of Memphis Industries Limited
By arrangement with SONY BMG MUSIC ENTERTAINMENT
Written by Ian Parton and Nkechi-ka Egenamba. Published by EMI BLACKWOOD MUSIC INC. / Copyright Control.
All Rights Reserved. Used by Permission.

"The Great Escape" by Boys Like Girls

Courtesy of Columbia Records
By arrangement with SONY BMG MUSIC ENTERTAINMENT
Written by Martin Johnson, Dave Katz and Sam Hollander. Published by EMI APRIL MUSIC INC., EMI BLACKWOOD MUSIC INC. and MAYDAY MALONE MUSIC (ASCAP)/FSMGI (IMRO), administered by State One Songs America (ASCAP).
All Rights Reserved. Used by Permission.

"Stamp Your Feet" by Donna Summer

Courtesy of Burgundy Records
By arrangement with SONY BMG MUSIC ENTERTAINMENT
A/K/A "Stamp" written by Danielle Brisebois, Greg Kurstin and Donna Summer. Published by EMI APRIL MUSIC INC., EMI BLACKWOOD MUSIC INC. AND SWEET SUMMER NIGHT MUSIC (ASCAP). (C) 2008. All Rights Reserved. Used by Permission.

"Gonna Make You Sweat (Everybody Dance Now)" by C+C Music Factory

Courtesy of Columbia Records
By arrangement with SONY BMG MUSIC ENTERTAINMENT
Written by Robert Clivilles & Freedom Williams
(C) 1990 WB MUSIC CORP. (ASCAP) AND SPIRIT TWO MUSIC, INC O/B/O ITS MUSIC PUBLISHING B.V. (ASCAP). ALL RIGHTS RESERVED.

Music Credits

"C'mon N' Ride It (The Train)" by Quad City DJ's

Courtesy of Atlantic Recording Corp.
By Arrangement with Warner Music Group Video Game Licensing
(P) 1996 Atlantic Recording Corp.
Written by Johnny McGowan (BMI), Nathaniel Orange (BMI), Michael Phillips (BMI) & Barry Eugene White (BMI)
(C) 1996 QUADRASOUND MUSIC (BMI) AND WARNER-TAMERLANE PUBLISHING CORP. (BMI). ALL RIGHTS ON BEHALF OF QUADRASOUND MUSIC ADMINISTERED BY J. MCGOWAN. ALL RIGHTS RESERVED. ALL RIGHTS ON BEHALF OF SA-VETTE MUSIC CO. ADMINISTERED BY UNICHAPPELL MUSIC INC. ALL RIGHTS RESERVED. {CONTAINS SAMPLES FROM "TOGETHER BROTHERS (THEME)" BY BARRY WHITE. UNICHAPPELL MUSIC, INC. O/B/O SA-VETTE MUSIC CO. (BMI). ALL RIGHTS ADMINISTERED BY UNICHAPPELL MUSIC, INC (BMI)}

"Born For This" by Paramore

Courtesy of Atlantic Recording Corp./Fueled By Ramen
By Arrangement with Warner Music Group Video Game Licensing
(P) 2007 Atlantic Recording Corp.
Written by Hayley Williams, Joshua Farro, David Sandstrom, Dennis Lyxzen, Kristofer Steen & Jon Brannstrom
(C) 2006 SONGS AND STORIES PUBLISHING (STIM), WB MUSIC CORP. (ASCAP), BUT FATHER, I JUST WANT TO SING MUSIC (ASCAP), FBR MUSIC (ASCAP) AND JOSH'S MUSIC (ASCAP). ALL RIGHTS ON BEHALF OF SONGS AND STORIES PUBLISHING ADMINISTERED BY ARTEMIS MUZIEKUITGEVERIJ B.V. ALL RIGHTS ON BEHALF OF ITSELF, BUT FATHER, I JUST WANT TO SING MUSIC, FBR MUSIC, AND JOSH'S MUSIC ADMINISTERED BY WB MUSIC CORP. ALL RIGHTS RESERVED. THIS WORK SAMPLES "LIBERATION FREQUENCY" - SANDSTROM, LYXZEN, STEEN AND BRANNSTROM.

"Come Clean" by Hilary Duff

Courtesy of Hollywood Records
Written by John Shanks & Kara Dioguardi
(C) 2003 WB MUSIC CORP. (ASCAP), SONY/ATV TUNES LLC (ASCAP) AND K'STUFF PUBLISHING (BMI). ALL RIGHTS ON BEHALF OF ITSELF AND SONY/ATV TUNES LLC ADMINISTERED BY WB MUSIC CORP. ALL RIGHTS RESERVED. ALL RIGHTS ON BEHALF OF K'STUFF PUBLISHING ADMINISTERED BY ARTHOUSE ENTERTAINMENT. ALL RIGHTS RESERVED.

"Bodyrock" by Moby

Courtesy of Sheridan Square Entertainment/Mute Ltd
Written by Richard Hall, Bobby Robinson & Gabriel Jackson
(C) 1998 WARNER-TAMERLANE PUBLISHING CORP. (BMI), THE LITTLE IDIOT MUSIC (BMI) & BOBBY ROBINSON SWEET SOUL MUSIC (BMI). ALL RIGHTS ON BEHALF OF THE LITTLE IDIOT MUSIC (BMI) ADMINISTERED BY WARNER-TAMERLANE PUBLISHING CORP. (BMI). ADDITIONAL ADMINISTRATION BY SPIRIT ONE MUSIC. ALL RIGHTS RESERVED. {CONTAINS SAMPLES FROM "LOVERAP" BY BOBBY ROBINSON, GABRIEL JACKSON, BOBBY ROBINSON SWEET SOUL MUSIC (BMI)}.

"Our Time Now" by Plain White T's

Courtesy of Hollywood Records
Written by Tom Higgenson, Michael Daly & Mia Post
(C) 2007 WB MUSIC CORP. (ASCAP), SO HAPPY PUBLISHING (ASCAP), OONA SONGS LLC / SONGS I WROTE WHILE CUTTING GYM CLASS (ASCAP) AND K F G PUBLISHING (ASCAP). ALL RIGHTS ON BEHALF OF ITSELF AND SO HAPPY PUBLISHING ADMINISTERED BY WB MUSIC CORP. ALL RIGHTS RESERVED.

"Eye Of The Tiger (Sunset Crew Radio Mix)" by Crew 7

Courtesy of Attention Records, a div of Andorfine Music
Written by James Peterik & Frank Sullivan
(C) 1982 WB MUSIC CORP. (ASCAP), EASY ACTION MUSIC (ASCAP), SONY/ATV MUSIC PUBLISHING LLC, RUDE MUSIC INC (BMI) AND THREE WISE BOYS MUSIC LLC (BMI). ALL RIGHTS ON BEHALF OF ITSELF AND EASY ACTION MUSIC ADMINISTERED BY WB MUSIC CORP. ALL RIGHTS RESERVED. All rights on behalf of Sony/ATV Music Publishing LLC, Rude Music, and Three Wise Boys Music LLC administered by Sony/ATV Music Publishing LLC, 8 Music Square West, Nashville, TN 37203. All rights reserved. Used by permission.

"Godspeed" by BT

Courtesy of Nettwerk Productions
Written by Brian Transeau
(C) 2000 WARNER-TAMERLANE PUBLISHING CORP. (BMI) & EMBRACE THE FUTURE MUSIC (BMI). ALL RIGHTS ADMINISTERED BY WARNER-TAMERLANE PUBLISHING CORP. (BMI). ALL RIGHTS RESERVED.

Music Credits

"Unbelievable" by EMF

Courtesy of EMF/Obadiah Mander Management
Written by Ian Dench, James Atkin, Zachary Foley, Mark Decloedt & Derran Brownson
(C) 1990 WARNER CHAPPELL MUSIC LTD. (PRS). ALL RIGHTS ON BEHALF OF WARNER CHAPPELL MUSIC LTD. (PRS) ADMINISTERED BY WARNER-TAMERLANE PUBLISHING CORP. (BMI). ALL RIGHTS RESERVED.

"I'd Do Anything" by Simple Plan

Courtesy of Atlantic Recording Corp.
By Arrangement with Warner Music Group Video Game Licensing
(P) 2002 Atlantic Recording Corp.
Written by Charles-Andre Comeau, Jean-Francois Stinco, Pierre Bouvier, Sebastien Lefebvre & Arnold Lanni
(C) 2002 WB MUSIC CORP. (ASCAP), HIGH MAINTENANCE MUSIC INC. (ASCAP), STINKY MUSIC (SOCAN), WET-WHEELIE MUSIC INC. (ASCAP), DROPOUT MUSIC, INC. (SOCAN) AND LANNI TUNES (SOCAN). ALL RIGHTS ON BEHALF OF ITSELF, HIGH MAINTENANCE MUSIC INC., STINKY MUSIC, WET-WHEELIE MUSIC INC. AND DROPOUT MUSIC, INC. ADMINISTERED BY WB MUSIC CORP. ALL RIGHTS ON BEHALF OF LANNI TUNES ADMINSTERED BY COALITION ENTERTAINMENT. ALL RIGHTS RESERVED.

"Jump" by Simple Plan

Courtesy of Atlantic Recording Corp.
By Arrangement with Warner Music Group Video Game Licensing
(P) 2004 Lava Records LLC
Written by Pierre Bouvier & Charles-Andre Comeau
(C) 2004 WB MUSIC CORP. (ASCAP), WET WHEELIE MUSIC (SOCAN) AND HIGH-MAINTENANCE MUSIC (SOCAN). ALL RIGHTS ADMINISTERED BY WB MUSIC CORP. ALL RIGHTS RESERVED.

"Perfect Day" by Hoku

Courtesy of RMR Music Group
Written by Timothy James Price & Antonina Armato
(C) 2001 WB MUSIC CORP. (ASCAP), OUT OF THE DESERT MUSIC (ASCAP) AND ANTONINA SONGS (ASCAP). ALL RIGHTS ON BEHALF OF ITSELF AND OUT OF THE DESERT MUSIC ADMINISTERED BY WB MUSIC CORP. ALL RIGHTS RESERVED. ALL RIGHTS FOR ANTONINA SONGS ADMINISTERED BY DOWNTOWN MUSIC PUBLISHING LLC. ALL RIGHTS RESERVED.

"It Takes Two" by Rob Base & DJ EZ Rock

Courtesy of Arista Records
By arrangement with SONY BMG MUSIC ENTERTAINMENT
Written by James Brown & Robert Ginyard
(C) 1988 RABASSE MUSIC LTD (NS). ALL RIGHTS ON BEHALF OF WARNER/CHAPPELL MUSIC LTD AND RABASSE MUSIC LTD ADMINISTERED BY WB MUSIC CORP. ALL RIGHTS RESERVED. {CONTAINS SAMPLES FROM "THINK(ABOUT IT)" (BY JAMES BROWN) DYNATONE PUBLISHING COMPANY (BMI). ALL RIGHTS ON BEHALF OF DYNATONE PUBLISHING COMPANY (BMI). ADMINISTERED BY WARNER-TAMERLANE PUBLISHING CORP. (BMI)}

"Push It To The Limit" by Corbin Bleu

Courtesy of Hollywood Records
Written by Matthew Gerrard and Robbie Nevil
Published by Walt Disney Music Company (ASCAP).
All Rights Reserved.

"Star" by Erasure

Courtesy of Mute Records/Warner Bros. Records Inc.
By Arrangement with Warner Music Group Video Game Licensing
(P) 1989 Mute Records
Written by Vince Clarke (PRS) 50%, Andy Bell (PRS) 50%
Published by Sony/ATV Tunes LLC (ASCAP) o/b/o Sony/ATV Music Publishing UK Ltd. / Musical Moments Ltd. / Minotaur Music Ltd. (PRS) 100%.
Copyright 1989 Sony/ATV Music Publishing UK Ltd., Musical Moments Ltd., Minotaur Music Ltd. All rights administered by Sony/ATV Music Publishing UK LLC, 8 Music Square West, Nashville, TN 37203. All rights reserved. Used by permission.

"Groovy Train" by The Farm

Courtesy of Sire Records
By Arrangement with Warner Music Group Video Game Licensing
(P) 1991 Sire Records
Written by Stephen Grimes, Peter Hooton, Carl Hunter & Keith Mullin
Published by Music of Windswept (ASCAP) o/b/o P and P Songs Ltd.

Music Credits

"Footloose" by Kenny Loggins

Courtesy of Columbia Records
By arrangement with SONY BMG MUSIC ENTERTAINMENT
Written by Dean Pitchford (BMI) 25%, Kenny Loggins (ASCAP) 75%
Published by Sony/ATV Melody (BMI) 25%, Sony/ATV Harmony (ASCAP) 12.50%, Milk Money Music (ASCAP) 62.50%.
Copyright 1984 Sony/ATV Music Publishing LLC, Milk Money Music. All rights on behalf of Sony/ATV Music Publishing LLC administered by Sony/ATV Music Publishing LLC, 8 Music Square West, Nashville, TN 37203. All rights reserved. Used by permission.

"In This Diary" by The Ataris

Courtesy of Columbia Records
By arrangement with SONY BMG MUSIC ENTERTAINMENT
Written by Kris Roe. Published by End is Forever Music (SESAC). All rights reserved. Used by permission.

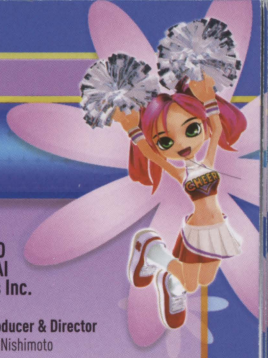
"Whoomp! (There It Is)" by Tag Team

Courtesy of DM Records, Inc.
Written by S. Gibson, C. Glenn. Published by Ashley Watson Publishing (BMI). All rights reserved. Used by permission.

"I Want Candy" by Bow Wow Wow

Courtesy of SBME (UK) Limited
By arrangement with SONY BMG MUSIC ENTERTAINMENT
Written by Bob Feldman (BMI) 25%, Jerry Goldstein (BMI) 25%, Richard Gottehrer (BMI) 25%, Bert Berns 25%.
Published by Sony/ATV Songs LLC (BMI) 75%, Sloopy II 25%
Copyright 1965 Sony/ATV Music Publishing LLC, Sloopy II Inc. All rights on behalf of Sony/ATV Music Publishing LLC administered by Sony/ATV Music Publishing LLC, 8 Music Square West, Nashville, TN 37203. All rights reserved. Used by permission.

Staff Credits



NAMCO BANDAI Games America Inc.

Director of Localization
Takahiro Sasanoi

Sr. Localization Manager
Taka Akiyama

Localization Manager
Ryota Toyama

Localization Producer
Junko A. Nakamura

Director, Marketing and Public Relations
Todd Thorson

Product Marketing Manager
Kristeen L. Kennedy

Public Relations Manager
Kit Ellis

Director of Sales
Chris Lee

National Sales Manager
Terry Carlson

Channel Marketing Manager
Ben Rinaldi

Sr. Operations Manager
Jennifer Tersigni

Sr. QA Manager
Tad Hirabayashi

QA Supervisor
Mike Peterson

Project Coordinator
Jesse Mejia

QA Lead
Jesse Bell

QA Assistant Lead
Ryan Dagley

CQC Testers
David Moya
Andrew Samoranos
Luis Castillo

QA Testers
Thomson Tan
David Jasper
Ricky Ortiz
Darren Agellon
Alex Wagner
Matthew Warner
Mike Desenganio
Erika Hays
Ben Hart
Brian P. Harris
Sharon Marmito
Paul Cromwell
John Poje
Robert Hart
Jared Rosmarin

Music Supervisor
Go Big! Entertainment
Greg Danylshyn
Gerry Cueller

VO Recording Studio
Cup of Tea Productions
Danni Hunt
Lainie Bushey
Arpi Vartanian

Special Thanks
Genichi Ito
Makoto Iwai
Shuji Nakata
Andrew Lelchuk
Janna Smith
Martin Nguyen
Moto Aida
Charmaine Morena
Lee Hsiao
Brian Schorr
Tom Usher Designs
Michiko Wang
Corey Vy Tran
Gaelle Glickfield
Claire's
Eastbay
Ayzenberg Media
Wayne Shiu
MBC Promotions

NAMCO BANDAI Games Inc.

R&D Producer & Director
Yasuhiro Nishimoto

Producer
Shinsuke Mori

Chief Producers
Nobutaka Nakajima
Tomoaki Imanishi
Daisuke Uchiyama
Yusuke Sasaki

Executive Producers
Shin Unozawa
Takashi Shoji
Takashi Sano

Product Planner
Chizuru Hatta

Graphic Designer
Taiyo Tazawa

INTERNATIONAL BUSINESS DEPARTMENT

General Manager
Takefumi Hyodo

INTERNATIONAL PRODUCTION

Senior Localization Manager
Seiko Fujisawa

Localization Manager
Masahiko Yoshizawa

Localization Producer
James Vance

Localization Specialist
Seiji Sugimoto

INTERNATIONAL MARKETING

Senior Marketing Manager
Naruo Uchida

Staff Credits

Marketing Coordinator (US & Europe)
Yutaka Fuse

Marketing Coordinator Support
Tatsuya Kubota

CUSTOMER SATISFACTION SURVEY
Jun Omata
Kazuya Maruyama

TECHNICAL SUPPORT
Yukihiro Kobayashi

QA MANAGER
Youji Mizumura

SPECIAL THANKS
Masanori Kimura
We Ski (Family Ski) Team
Mojipittan Team
Taiko Team

GAME DEVELOPED BY MACHATIN INC.

Producer & Director
Yasufumi Sakashita

Game Designers
Hiroyuki Kawaguchi
Tooru Maruyama
Kunimitsu Kobayashi
Soyoto Shizuma (LAND HO! Co.,Ltd.)

Programmers
Shinichiro Takahashi
Takahiro Murakami
Kei Oguro
Shin Futakawame (LAND HO! Co.,Ltd.)
Keisuke Yuasa (LAND HO! Co.,Ltd.)
Mitsugu Hara (LAND HO! Co.,Ltd.)
Toshiyuki Baba (LAND HO! Co.,Ltd.)

Graphic Design Director
Jun Enomoto

Graphic Designers
Kazuhiko Yamakawa
Kyousuke Ishiguro
Takanori Nakano
Yuji Takemura (LAND HO! Co.,Ltd.)

SOUND

Manager
Shinji Yoshikawa (T's MUSIC)

Sound Director
CHAMY.Ishi (T's MUSIC)

Sound Designer
Yuhki Mori (T's MUSIC)

Guitar
Toshiki Aida (T's MUSIC)

MOTION CAPTURE

Director
Nishiguchi Manabu
(Digital Works Entertainment Inc.)

Manager
Koichi Komizo
(Digital Works Entertainment Inc.)

Motion Designers
Watanabe Kiyoharu
(Digital Works Entertainment Inc.)
Imamura Yukihito
(Digital Works Entertainment Inc.)
Tanaka Natsumi
(Digital Works Entertainment Inc.)
Kikuchi Mikako
(Digital Works Entertainment Inc.)
Ken Aso
(DiGi PLANNET Co., LTD.)
Yujin Yoshioka
(DiGi PLANNET Co., LTD.)
Yasuyuki Watanabe
(DiGi PLANNET Co., LTD.)
Tomoyuki Ohtsuka
(DiGi PLANNET Co., LTD.)
Nobuyasu Aihara
(DiGi PLANNET Co., LTD.)
Sato Kanako
(DiGi PLANNET Co., LTD.)
Yui Mitsunori
(DiGi PLANNET Co., LTD.)
Mitsutoshi Nomura (B3Design Ltd.)
Kie Endo (B3Design Ltd.)

DANCE PORTION DEVELOPED BY PLANETS Co.,Ltd.

Directors
Satoko Ishijima
Misa Kitagaki

Choreographers
Satoko Ishijima
Misa Kitagaki
Naomi Sekine

Supervisor of "Workout"
Naomi Sekine

Motion Capture Actors
Akimi Kagami
Arisa Nakada
Ayumi Kouno
Aya Hirabayashi
Emiko Seino
Erika Yoshida
Kaori Seki
Mai Sakuma
Marina Shirakawa
Masami Sato
Megumi Kidokoro
Ritsuno Obata
Saki Shinohara
Sakiko Baba
Saori Abe
Saori Akanuma
Sayuri Kidokoro
Tomoko Ishikawa
Yuko Ishizaka

Stunts Advisor
Akane Mori

Motion Capture Actors (Stunts)
Sachi Kurotaki
Kaori Tomizawa
Minami Namai
Yukari Maeda
Sarasa Inami

Motion Capture Actors
(Acrobatic Performance)

Aki Yoshida
(Aerial Art Dance Project)

PRODUCED BY NAMCO BANDAI GAMES INC.

Get in the Spirit With WE CHEER™!

Eastbay®

The Athletic SportSource®

Team up with Eastbay to find hundreds of athletic styles just for you!

eastbay.com

EB4her.com

VEUILLEZ LIRE ATTENTIVEMENT L'INTÉGRALITÉ DU MODE D'EMPLOI DE LA Wii AVANT D'UTILISER VOTRE SYSTÈME, VOTRE DISQUE DE JEU, OU VOS ACCESSOIRES Wii. CE MODE D'EMPLOI COMPREND D'IMPORTANTES INFORMATIONS SUR VOTRE SANTÉ ET VOTRE SÉCURITÉ.

INFORMATIONS IMPORTANTES CONCERNANT VOTRE SÉCURITÉ: VEUILLEZ LIRE LES PRÉCAUTIONS SUIVANTES AVANT QUE VOUS OU VOTRE ENFANT NE JOUIEZ À VOS JEUX VIDÉO.

⚠ AVERTISSEMENT – Danger d'attaque

- Même si elles n'ont jamais connu de tels problèmes auparavant, certaines personnes (environ 1 sur 4 000) peuvent être victimes d'une attaque ou d'un évanouissement déclenché par des lumières ou motifs clignotants, et ceci peut se produire pendant qu'elles regardent la télévision ou s'amusent avec des jeux vidéo.
- Toute personne qui a été victime d'une telle attaque, d'une perte de conscience ou de symptômes reliés à l'épilepsie doit consulter un médecin avant de jouer à des jeux vidéo.
- Les parents doivent surveiller leurs enfants pendant que ces derniers jouent avec des jeux vidéo. Arrêtez de jouer et consultez un médecin, si vous ou votre enfant présentez les symptômes suivants:

Convulsions	**Tics oculaires ou musculaires**	**Perte de conscience**
Troubles de la vue	**Mouvements involontaires**	**Désorientation**

- Pour diminuer les possibilités d'une attaque pendant le jeu :
  1. Tenez-vous aussi loin que possible de l'écran.
  2. Jouez sur l'écran de télévision le plus petit disponible.
  3. Ne jouez pas si vous êtes fatigué ou avez besoin de sommeil.
  4. Jouez dans une pièce bien éclairée.
  5. Interrompez chaque heure de jeu par une pause de 10 à 15 minutes.

⚠ AVERTISSEMENT – Blessures dues aux mouvements répétitifs et tension oculaire

Les jeux vidéo peuvent irriter les muscles, les poignets, la peau ou les yeux. Veuillez suivre les instructions suivantes afin d'éviter des problèmes tels que la tendinite, le syndrome du tunnel carpien, l'irritation de la peau ou la tension oculaire :

- Évitez les périodes trop longues de jeu. Les parents devront s'assurer que leurs enfants jouent pendant des périodes adéquates.
- Même si vous ne croyez pas en avoir besoin, faites une pause de 10 à 15 minutes à chaque heure de jeu.
- Si vous éprouvez fatigue ou douleur au niveau des mains, des poignets, des bras ou des yeux, ou si vous ressentez des symptômes tels que fourmillements, engourdissements, brûlures ou courbatures, cessez de jouer et reposez-vous pendant plusieurs heures avant de jouer de nouveau.
- Si vous ressentez l'un des symptômes mentionnés ci-dessus ou toute autre gêne pendant que vous jouez ou après avoir joué, cessez de jouer et consultez un médecin.

⚠ ATTENTION – Nausée

Jouer à des jeux vidéo peut causer étourdissement et nausée. Si vous ou votre enfant vous sentez étourdi ou nauséeux pendant le jeu, cessez de jouer immédiatement et reposez-vous. Ne conduisez pas et n'entreprenez pas d'autres activités exigeantes avant de vous sentir mieux.

INFORMATIONS LÉGALES IMPORTANTES Ce jeu Nintendo n'est pas conçu pour s'utiliser avec un appareil non-autorisé. L'utilisation d'un tel appareil invalidera votre garantie de produit Nintendo. Toute copie d'un jeu Nintendo est illégale et strictement interdite par les lois domestiques et internationales régissant la propriété intellectuelle. Les copies de "sauvegarde" ou d'"archivage" ne sont pas autorisées et ne sont pas nécessaires à la protection de vos logiciels. Tout contrevenant sera poursuivi.

REV-E

CE SCEAU OFFICIEL EST VOTRE GARANTIE QUE LE PRÉSENT PRODUIT EST AGRÉÉ OU MANUFACTURÉ PAR NINTENDO. RECHERCHEZ-LE TOUJOURS QUAND VOUS ACHETEZ DES APPAREILS DE JEU VIDÉO, DES ACCESSOIRES, DES JEUX ET D'AUTRES PRODUITS CONNEXES.

We Cheer™ & © 2008 NAMCO BANDAI Games Inc. The ratings icon is a registered trademark of the Entertainment Software Association. All other trademarks and trade names are the property of their respective owners. Fonts used in-game are provided by Bitstream Inc. All rights reserved. The typefaces herein are developed by DynaComware. Motion Recognition Powered by AiLive™ LiveMove Pro™ (www.ailive.net). AiLive and LiveMove Pro are trademarks of AiLive, Inc. in the United States and other countries.

AiLive

EVERYONE 10+
ENFANTS ET ADULTES 10+
10+
CONTENT RATED BY
CONTENU ÉVALUÉ PAR
ESRB

Nintendo, Wii and the Official Seal are trademarks of Nintendo. © 2006 Nintendo.

Sous licence de Nintendo

Nintendo

⚠ AVERTISSEMENT: UTILISATION DE LA DRAGONNE

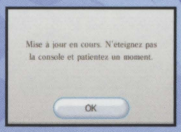
Veuillez utiliser la dragonne pour éviter de blesser quiconque ou d'endommager les objets se trouvant à proximité ou la Télécommande Wii au cas où vous lâcheriez celle-ci accidentellement au cours d'une partie.

Suivez aussi les recommandations suivantes:

- *Assurez-vous que chaque joueur attache la dragonne correctement lorsque c'est à son tour de jouer.*
- *Ne lâchez pas la Télécommande Wii au cours d'une partie.*
- *Essuyez-vous les mains si celles-ci transpirent.*
- *Faites assez de place autour de vous, dans la pièce où vous jouez, et assurez-vous qu'il n'y a pas d'autres personnes ou d'objets dans les zones où vous vous déplacez.*
- *Tenez vous à au moins un mètre de la télévision.*
- *Utilisez la Couverture de la Télécommande Wii.*

MISE A JOUR DU MENU SYSTEME

Veuillez noter que lors de la première insertion du Disque du jeu dans la console Wii, la Wii vérifie si vous possédez le dernier menu système, et un écran de mise à jour du système Wii s'affiche au besoin. Pour continuer, appuyez sur OK.



Introduction 22
Commandes 23
Démarrage du jeu 24
Mouvements de base 25
Duels d'encouragements 28
Exercices 29
Entraînement 30
Vestiaires 31
Relooking de l'équipier 32
Crédits 33
Garantie 37

Secouez vos mains ! Frappez du pied !

Préparez-vous à devenir capitaine de votre équipe et enchaîner des mouvements galvanisants, comme des coups de pied jetés et des sauts, pour mener votre équipe à la première place du tournoi !

Avec We Cheer™, vous découvrirez l'excitation et l'amusement d'être une pom-pom girl sur votre console Wii™. Utilisez votre télécommande Wii comme des pompons et préparez-vous à montrer votre esprit d'équipe tout en levant les jambes, en sautant, tournant, dansant et réussissant des sauts périlleux, le tout au rythme de la musique la plus rythmée du passé et du présent.

Maîtrisez vos mouvements avec précision et dans le bon timing pour battre les autres équipes à la course à la première place.

Commandes

Télécommande Wii

Nous expliquons ici les commandes de base de la télécommande Wii.

Bouton POWER

- Sélectionner des éléments du menu

Interrupteur d'alimentation

- Allumer/Éteindre

Croix directionnelle +

- Déplacer le curseur

Bouton A

- Confirmer

Bouton B

- Annuler

Utilisez ce jeu et la jouabilité associée consciencieusement pour eviter des dégâts et l'endommagement de propriété. NAMCO BANDAI Games n'est pas responsable ni coupable pour des dégâts ou endommagements par suite du mauvais emploi du jeu ou de la jouabilité associée.

Jouer ce jeu en mode "Entraînement" n'est pas et ne doit pas etre utilisé comme un substitut pour l'exercise régulier ou être en forme. Consultez avec un docteur pour des renseignements sur des propres exercises ou des exercises physiques.

Démarrage du jeu

Écran du titre

À l'écran du titre, appuyez sur les Boutons A et B pour vous rendre sur l'écran « CHOISIR UN FICHIER ».

Choisir un fichier

Lorsque vous jouez pour la première fois, sélectionnez un bouton « Nouvelle partie » pour créer un fichier de sauvegarde. Lorsque le clavier apparaît, saisissez votre nom en pointant sur les lettres, puis en appuyant sur le Bouton A. Pour supprimer des lettres, pointez sur « ⬅ » et appuyez sur le Bouton A. Appuyez sur le bouton « OK » lorsque vous avez terminé. Si vous décidez de ne pas créer de fichier de sauvegarde, vous ne pourrez pas enregistrer votre progression.

Vous pouvez également sélectionner votre fichier de sauvegarde dans ce menu. Pointez la télécommande sur un fichier de sauvegarde existant, puis appuyez sur le Bouton A. Deux options s'offriront alors à vous : Démarrer, ou supprimer le fichier.

Menu principal

Pointez vers le mode de jeu désiré, ou l'option de réglage du jeu/personnage, puis appuyez sur le Bouton A. Vous pouvez aussi utiliser la Croix directionnelle pour naviguer.

Championnat : Démontez vos mouvements dans des différents endroits partout le pays. Remportez de nouveaux costumes et recruter des membres pour créer une équipe de championnes ! Vous pouvez jouer seuls, ou en coopération avec un(e) ami(e).

Concours d'encouragements : Encouragez contre un(e) ami(e) avec deux télécommandes Wii chacun(e), ou jusqu'à quatre personnes avec une télécommande Wii par personne.

Exercices : Aidez vos étudiantes à retrouver la forme et à faire de l'exercice pour brûler des calories lors de séances d'Exercices rapides ou d'Exercices approfondis.

Armoire : Vous n'aimez pas votre uniforme ? Sélectionnez ici un nouveau pour votre équipe.

Équipe : Donnez l'apparence la plus mignone à votre équipe en la modifiant et en la personnalisant à vos souhaits !

Entraînement : Entraînez-vous aux mouvements de bases et maîtrisez-les grâce à ce mode.

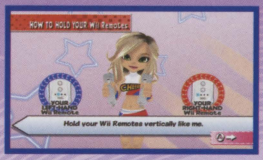
Options : Modifier la taille et le timing des Lignes de mouvement.

- Lignes de mouvement (modifier la taille)
- Timing (modifier le timing)

Commandes de base

Vérifiez la connexion de votre télécommande Wii.

Vous pouvez brancher jusqu'à 4 télécommandes Wii.



Position de base : Tenez la télécommande Wii 1 dans la main droite et la télécommande Wii 2 dans la main gauche. Tenez les deux télécommandes verticalement en face de vous. Ceci sera votre position de base.

Écran de jeu

Suivez les mouvements indiqués par les Lignes de mouvement rouges et bleues. Les Lignes de mouvement rouges sont pour votre main droite, et les bleues concernent votre main gauche. Lorsqu'elles apparaissent ensemble, utilisez simultanément les deux mains.

Essayez de calquer vos déplacements sur ceux des étoiles qui parcourent les Lignes de mouvement. La fleur en bas de l'écran indique le tempo. Les Lignes de mouvements indiquent les mouvements de votre capitaine à l'écran. Essayez de suivre ses mouvements.

Lorsque vos mouvements sont coordonnées avec les Lignes de mouvement, le mot « COOL » s'affichera en haut de l'écran. Lorsque vos mouvements ou votre timing est légèrement décalé, vous verrez des messages comme « UN PEU PLUS FORT ! » ou « MAUVAIS SENS ! » Le nombre de points inscrits dépend de vos mouvements et de votre timing. Engrangez des points et visez le Meilleur score. Remplissez la Jauge de Mégaphone située en bas à droite de l'écran en mode Championnat pour remporter le niveau.

Astuce de jeu

En remportant chaque niveau, vous gagnez de nouveaux costumes ou de nouveaux membres pour votre équipe. Vous pouvez également débloquer de nouveaux niveaux et des chansons supplémentaires à mesure que vous progressez dans le jeu.

Commandes de base

Mode Championnat

Devenez la meilleure équipe de pom-pom girls en maîtrisant différents niveaux !

COMMENT JOUER

1) Sélectionnez « CHAMPIONNAT » dans le Menu principal.
2) Sélectionnez « 1 joueur » ou « 2 joueurs ».

CHOISISSEZ UN NIVEAU

Sélectionnez votre niveau en pointant la télécommande vers l'emplacement désiré et en appuyant sur le Bouton A. Des niveaux supplémentaires seront disponibles après chaque niveau que vous remporterez.

CHOISISSEZ UNE CHANSON

Consultez les chansons disponibles en pointant vers les flèches haut et bas, puis en appuyant sur le Bouton A. Pointez sur la chanson de votre choix, puis appuyez sur le Bouton A. Vous pouvez aussi utiliser la Croix directionnelle pour naviguer.

REMARQUE : Lorsque vous pénétrez pour la première fois sur une scène, seules les chansons que vous devez réussir pour remporter ce niveau s'afficheront.

Astuce de jeu

Combos : Lorsque vous réussissez plusieurs mouvements consécutivement, ça vous donnera un combo et vous gagnerez plus de points.

Commandes de base

BONUS
À un moment donné dans chaque chanson, vous verrez apparaître une Ligne de mouvement aux couleurs de l'arc-en-ciel. Cela indique un niveau bonus. Réussissez tous les mouvements des Lignes de mouvement en arc-en-ciel et vous passerez en mode Bonus. Dans ce mode, les Lignes de mouvement disparaissent et vous pouvez danser librement pendant un certain temps.

ÉCRAN DES RÉSULTATS
L'Écran des résultats vous indique si vous avez remporté le niveau ou non, ainsi que votre score final.

Changer la chanson : sélectionnez une autre chanson.

Changer de niveau : sélectionnez un autre endroit après avoir réussit une chanson.

Essayer encore : essayer de nouveau la même chanson.

Revenir au Menu principal : vous permet de retourner au Menu principal.

COACH D'ENCOURAGEMENTS
Une fois que vous avez remporté un niveau, le Coach d'encouragements apparaît pour juger votre prestation et vous donner des conseils.

RIVAUX ET NOUVEAUX MEMBRES
Lorsque vous pénétrez sur une scène pour la première fois, vous rencontrez une pom-pom girl rivale qui encouragera avec vous sur la scène. Si vous remportez le niveau, cette rivale rejoindra votre équipe et en deviendra membre.

Lorsque la pom-pom girl rivale rejoint votre équipe, l'uniforme qu'elle porte s'ajoute au mode Vestiaires et vous pouvez le sélectionner.

OBJETS
Lorsque vous remportez un niveau que vous avez déjà gagné, vous pouvez obtenir de nouveaux uniformes ou objets.

Duels d'encouragements

Mesurez-vous avec un(e) ami(e) en duels 2 joueurs, ou jouez à 4 personnes maximum en mode multi-joueur. En duel 2 joueurs, chaque personne utilise deux télécommandes Wii, alors qu'en mode 4 joueurs, chacun en a une seule pour affronter les autres et tenter d'obtenir plus de points que les autres.

SÉLECTIONNEZ VOTRE MANIÈRE D'ENCOURAGER

Sélectionnez soit « 2 JOUEURS S'AFFRONTENT EN DUEL », soit « ENCOURAGE AVEC JUSQU'À 4 JOUEURS » pour continuer.

- « 2 JOUEURS S'AFFRONTENT EN DUEL » vous amène à l'écran « CHOISIR UN PERSONNAGE ».
- « ENCOURAGE AVEC JUSQU'À 4 JOUEURS » vous amène à l'écran « NOMBRE DE JOUEURS ».

2 JOUEURS S'AFFRONTENT EN DUEL

ÉCRAN CHOISIR UN PERSONNAGE

1) Chaque joueur peut sélectionner un personnage de la liste.
2) Choisissez une scène et une chanson.
3) Sélectionnez un endroit jouable et une chanson.

ENCOURAGE AVEC JUSQU'À 4 JOUEURS

ÉCRAN NOMBRE DE JOUEURS

Sélectionnez le nombre de joueurs (1 à 4 joueurs) en pointant la télécommande sur le nombre désiré, puis en appuyant sur le Bouton A, ou en utilisant la Croix directionnelle.

- La télécommande Wii de chaque joueur doit être allumée avant de pouvoir être sélectionnée.
- S'il y a moins de 4 joueurs, les personnages restant seront contrôlés par la console.

CHOISIR UN PERSONNAGE

Chaque joueur peut sélectionner un personnage de la liste.

ÉCRAN DES RÉSULTATS

À la fin de la chanson, le score de chaque joueur s'affiche. Le joueur qui possède le meilleur score gagne la 1ère place !

Exercices

Enseignez des mouvements à vos étudiants et aidez-les à retrouver la forme !

CHOISISSEZ VOTRE LEÇON

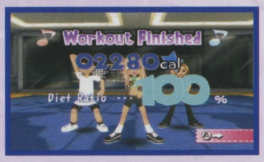
Pointez sur Entraînement rapide ou Entraînement long, puis appuyez sur le Bouton A.

COMPTEUR DE CALORIES

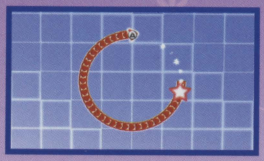
Dans le mode Exercices, au lieu de gagner des points, vous verrez combien de calories vous avez brûlées pendant la séance. À mesure de votre entraînement, l'icône de corps à l'écran indique la partie du corps sur laquelle vous vous concentrez.

ÉCRAN DES RÉSULTATS

Une fois les exercices terminés, la forme physique de votre étudiant change, selon le nombre de calories brûlées. Vous pouvez gagner des objets que vos étudiants vous offriront en cadeau.



Entraînement



Répétez ici vos mouvements de pom-pom girl. Vous pouvez retourner à ce mode à tout moment pendant le jeu.

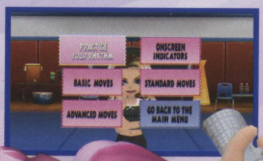
TUTORIEL (JOUER POUR LA PREMIÈRE FOIS)

Lorsque vous créez un premier fichier de jeu, vous participerez au tutoriel dans le mode Entraînement.

Vous y apprendrez comment lire les différents éléments qui s'affichent dans l'écran de jeu. Vous apprendrez également les règles de base du jeu, ainsi que certains mouvements basiques et avancés.

Une fois que vous avez terminé une leçon, vous pouvez passer à la suivante, la recommencer ou quitter le mode Entraînement.

SÉLECTIONNEZ UN COURS



Après avoir accompli le tutoriel, vous pouvez toujours revenir au mode Entraînement pour réviser et vous entraîner. Lorsque vous pénétrez dans le mode Entraînement pendant un jeu, vous pouvez choisir la leçon que vous souhaitez revoir.

- ESSAIE DE SUIVRE LE RYTHME
- REPÈRES À L'ÉCRAN
- MOUVEMENTS DE BASE
- MOUVEMENTS STANDARD
- MOUVEMENTS AVANCÉS

Armoire

Vous pouvez personnaliser votre personnage avec des uniformes et objets obtenus pendant le jeu. Créez votre propre uniforme original de pom-pom girl !

MENU DE PERSONNALISATION

Dans l'écran du menu Choisis la tenue, vous pouvez sélectionnez une partie de votre uniforme à personnaliser :

MAILLOTS : changer le style et la couleur du haut de votre uniforme.

BAS : changer le style et la couleur du bas de votre uniforme.

CHAUSSURES : changer le style et la couleur des chaussures.

POMS : changer la couleur des pompons.

ENSEMBLES : sélectionner l'une des combinaisons présélectionnées de style et couleurs.

CRÈER TON LOGO : Créez et modifiez votre propre logo qu'apparaît sur l'uniforme.

Pour changer l'uniforme, pointez sur les chaussures, l'uniforme ou les pompons souhaité(s) dans les bulles tournantes et appuyez sur le Bouton A. Vous pouvez pointer sur n'importe quelle bulle et appuyer sur le Bouton A pour essayer l'élément et faire immédiatement tourner l'anneau de la bulle, ou vous pouvez aussi utiliser la Croix directionnelle pour faire tourner les bulles une à la fois. Lorsque vous avez terminé, pointez sur l'icône Retour et appuyez sur le Bouton B pour choisir l'une des options suivantes :

QUITTER ET SAUVEGARDER : sauvegarder votre personnage personnalisé et quitter le mode Choisis la tenue.

QUITTER SANS SAUVEGARDER : quitter le mode Choisis la tenue sans sauvegarder votre personnage personnalisé.

CONTINUER LES ESSAYAGES : continuer à personnaliser votre personnage. Au fur et à mesure que vous remporter des niveaux dans le mode CHAMPIONNAT ou que vous terminez des séances d'entraînement dans le mode EXERCICES, vous débloquerez de nouveaux uniformes que vous pourrez sélectionner dans le mode ARMOIRE.

Relooking de l'équipier

Vous pouvez changer l'ordre des membres de votre équipe et personnaliser leur style.

Pointez la télécommande sur le personnage que vous souhaitez déplacer, puis appuyez sur le Bouton A pour le sélectionner. Le personnage sélectionné pour être au centre de la formation sera la capitaine. Vous pouvez aussi utiliser la Croix directionnelle pour passer d'un personnage à l'autre. Une fois que vous avez déplacé votre personnage, vous pouvez modifier la couleur de ses cheveux et de sa peau.

Lorsque vous avez terminé, pointez sur l'icône Retour et appuyez sur le Bouton B pour choisir l'une des options suivantes :

QUITTER ET SAUVEGARDER : sauvegarder votre personnage personnalisé et quitter le mode RELOOKING DE L'ÉQUIPIER.

QUITTER SANS SAUVEGARDER : quitter le mode RELOOKING DE L'ÉQUIPIER sans sauvegarder votre personnage personnalisé.

CONTINUER LES MODIFICATIONS : continuer à personnaliser votre personnage.

OPTIONS

Dans cet écran, vous pouvez changer vos réglages de jeu. Rendez-vous dans l'écran Options pour modifier la taille et le timing des Lignes de mouvement.

LIGNES : vous pouvez modifier l'épaisseur des Lignes de mouvement. Pointez sur « Normales », « Fines » ou « Néant » dans l'écran du menu, puis appuyez sur le Bouton A pour confirmer.

SYNCHRO : vous pouvez modifier le timing avec lequel les Lignes de mouvement s'affichent, afin de prendre en compte les décalages liés aux télévisions haute définition. Pointez sur « +1 » ou « -1 » pour modifier le timing d'affichage des Lignes de mouvement.

Pour sauvegarder vos réglages et retourner au Menu principal, sélectionnez l'icône Retour ou appuyez sur le Bouton B.

Crédits musicaux

« If You're Gonna Jump (Paul Oakenfold Remix) » interprété par Natasha Bedingfield
Avec l'aimable autorisation d'Epic Records
Par arrangement avec SONY BMG MUSIC ENTERTAINMENT également appelée « If You're Gonna » écrit par Stephen Kipner, Natasha Bedingfield, Andrew Frampton et Wayne Wilkins. Publié par EMI APRIL MUSIC INC. et EMI BLACKWOOD MUSIC INC. Tous droits réservés. Utilisation sous autorisation.

« That's The Way (I Like It) » interprété par KC & The Sunshine Band
Avec l'aimable autorisation de Rhino Entertainment Company. Par arrangement avec Warner Music Group Video Game Licensing (P) 1975 T.K. Records Écrit par Harry Wayne Casey et Richard Finch. Publié par EMI VIRGIN SONGS, INC. d/b/a EMI LONGITUDE MUSIC. Tous droits réservés. Utilisation sous autorisation.

« I Say Hey » interprété par Kinky
Avec l'aimable autorisation de Nettwerk Productions
Écrai par Joaquin Lozano Aguirre, Carlos Chairez Garcia, Juan Gongora Rangel et Agustin Cerezo Garza. Publié par EMI BLACKWOOK MUSIC INC. Tous droits réservés. Utilisation sous autorisation.

« On Top Of The World » interprété par Boys Like Girls
Avec l'aimable autorisation de Columbia Records
Par arrangement avec SONY BMG MUSIC ENTERTAINMENT
Écrit par Martin Johnson. Publié par EMI APRIL MUSIC INC. Tous droits réservés. Utilisation sous autorisation.

« Walking On Sunshine » interprété par Aly & AJ
Avec l'aimable autorisation de Hollywood Records
Écrit par Kimberley Rew. Publié par SCREEN GEMS-EMI MUSIC INC. Tous droits réservés. Utilisation sous autorisation.

« The Power Is On » interprété par The Go! Team
Avec l'aimable autorisation de Memphis Industries Limited
Par arrangement avec SONY BMG MUSIC ENTERTAINMENT
Écrit par Ian Parton. Publié par EMI BLACKWOOD MUSIC INC. Tous droits réservés. Utilisation sous autorisation.

« Calabria 2008 » interprété par Enur avec Natasja
Avec l'aimable autorisation d'Ultra Records, Inc. Écrit par Rune Reilly Kölsch et Natasja Saad. Publié par EMI BLACKWOOK MUSIC INC. et ULTRA TUNES LLC. Tous droits réservés. Utilisation sous autorisation. « Huddle Formation » interprété par The Go! Team Avec l'aimable autorisation de Memphis Industries Limited Par arrangement avec SONY BMG MUSIC ENTERTAINMENT Écrit par Ian Parton et Nkechi-ka Egenamba. Publié par EMI BLACKWOOK MUSIC INC. / Droits d'auteur contrôlés. Tous droits réservés. Utilisation sous autorisation.

« The Great Escape » interprété par Boys Like Girls
Avec l'aimable autorisation de Columbia Records. Par arrangement avec SONY BMG MUSIC ENTERTAINMENT. Écrit par Martin Johnson, Dave Katz et Sam Hollander. Publié par EMI APRIL MUSIC INC., EMI BLACKWOOD) MUSIC INC. et MAYDAY MALONE MUSIC (ASCAP)/FSMGI (IMRO), administré par State One Songs America (ASCAP). Tous droits réservés. Utilisation sous autorisation.

« Stamp Your Feet » interprété par Donna Summer
Avec l'aimable autorisation de Burgundy Records
Par arrangement avec SONY BMG MUSIC ENTERTAINMENT
Également appelée « Stamp » écrit par Danielle Brisebois, Greg Kurstin et Donna Summer. Publié par EMI APRIL MUSIC INC., EMI BLACKWOOD MUSIC INC. et SWEET SUMMER NIGHT MUSIC (ASCAP). (C) 2008. Tous droits réservés. Utilisation sous autorisation.

« Gonna Make You Sweat (Everybody Dance Now) » interprété par C+C Music Factory
Avec l'aimable autorisation de Columbia Records
Par arrangement avec SONY BMG MUSIC ENTERTAINMENT
Écrit par Robert Clivilles et Freedom Williams (C) 1990 WB MUSIC CORP. (ASCAP) et SPIRIT TWO MUSIC,
INC en représentation de son entreprise de publication (ASCAP). TOUS DROITS RÉSERVÉS.

« C'mon 'N Ride It (The Train) » interprété par Quad City DJ's
Avec l'aimable autorisation d'Atlantic Recording Corp.
Par arrangement avec Warner Music Group Video Game Licensing (P) 1996 Atlantic Recording Corp. Écrit par Johnny McGowan (BMI), Nathaniel Orange (BMI), Michael Phillips (BMI) et Barry Eugene White (BMI) (C) 1996 QUADRASOUND MUSIC (BMI) et WARNERTAMERLANE PUBLISHING CORP. (BMI). TOUS DROITS EN RÉPRÉSENTATION DE QUADRASOUND MUSIC ADMINISTÉS PAR J. MCGOWAN. TOUS DROITS RÉSERVÉS. TOUS DROITS EN RÉPRÉSENTATION DE SA-VETTE MUSIC CO. ADMINISTRÉS PAR UNICHAPPELL MUSIC INC. TOUS DROITS RÉSERVÉS. (CONTIENT DES SAMPLES DE « TOGETHER BROTHERS (THEME) » PAR BARRY WHITE. UNICHAPPELL MUSIC, INC. EN RÉPRÉSENTATION DE SA-VETTE MUSIC CO. (BMI). TOUS DROITS ADMINISTRÉS PAR UNICHAPPELL MUSIC, INC (BMI)}

Entrez dans l'ambiance avec WE CHEER™ !

Eastbay®

The Athletic SportSource®

Faites équipe avec Eastbay pour trouverdes centaines de styles athlétiques conçus pour vous!

eastbay.com

EB4her.com

LIVE HELP NOW AVAILABLE ONLINE!

Ever get stuck and just need that extra edge to beat the level? Having problems getting your game to work properly? Now you can get one-on-one help from NAMCO BANDAI Games America Inc. using your web browser! Simply go to livehelp.namco.com for more details. Live Counselors available from 9am-5pm Monday-Friday Pacific Time.

NAMCO BANDAI Games America Inc. ATTN: Customer Service 4555 Great America Parkway, Suite 201 Santa Clara, CA 95054

Before returning any defective materials to us, please contact us for a Return Merchandise Authorization (RMA) number. You can reach us at the address above, via e-mail at support@namcobandaigames.com or contact us at (408) 235-2222. Please note that any materials sent to us without an RMA number will be refused and returned. We highly recommend that you use a traceable and / or insured method of shipping the materials to us.

NAMCO BANDAI Games America Inc. Online: www.namcobandaigames.com Visit our Website to get information about our new titles.

LIMITED WARRANTY: NAMCO BANDAI Games America Inc. warrants to the original purchaser that this NAMCO BANDAI Games America Inc. game pack shall be free from defects in material and workmanship for a period of ninety (90) days from the date of purchase. If a defect covered by this limited warranty occurs during this 90-day limited warranty period, NAMCO BANDAI Games America Inc. will repair or replace the defective game pack or component part , at its option, free of charge. This limited warranty does not apply if the defects have been caused by negligence, accident, unreasonable use, modification, tampering, or any other cause not related to defective material or workmanship.

LIMITATIONS ON WARRANTY: Any applicable implied warranties of merchantability and fitness for a particular purpose, are hereby limited to ninety (90) days from the date of purchase and are subject to the conditions set forth herein. In no event shall NAMCO BANDAI Games America Inc. be liable for consequential or incidental damages resulting from the possession or use of this product. The provisions of the limited warranty are valid in the United States only. Some states do not allow limitations on how long an implied warranty lasts, or exclusion of consequential or incidental damages, so the above limitation or exclusion may not apply to you. This limited warranty provides you with specific legal rights. You may have other rights which vary from state to state.

DES CONSEILS MAINTENANT OFFERTS EN LIGNE!

Vous êtes bloqué(e) et vous avez besoin d'un petit coup de pouce pour passer au niveau suivant? Vous éprouvez des problèmes à faire fonctionner votre jeu correctement? Vous pouvez maintenant recevoir de l'aide personnalisée de NAMCO BANDAI Games America Inc. en utilisant votre navigateur Web! Rendez-vous sur le site livehelp.namco.com pour plus de détails. Des conseillers sont disponibles de 9 h 00 à 17 h 00 du lundi au vendredi, heure normale du Pacifique.

NAMCO BANDAI Games America Inc.
À L'ATTENTION DE : Service à la clientèle (Customer Service) 4555 Great America Parkway, Suite 201 Santa Clara, CA 95054 U.S.A.

Avant de retourner tout produit défectueux, veuillez communiquer avec nous (service en anglais seulement) pour obtenir un numéro d'autorisation de retour de la marchandise (« RMA »). Vous pouvez nous joindre à l'adresse indiquée plus haut, par courriel à support@namcobandaigames.com ou directement par téléphone en composant le (408) 235-2222. Veuillez prendre note que tout produit ou accessoire retourné sans numéro RMA sera refusé et retourné à son expéditeur. Nous vous recommandons fortement d'utiliser un service de messagerie offrant des assurances ou un service de suivi comme méthode d'envoi pour nous retourner un produit.

NAMCO BANDAI Games America Inc. en ligne : www.namcobandaigames.com
Visitez notre site Web pour obtenir des informations sur nos nouveaux titres.

GARANTIE LIMITÉE : NAMCO BANDAI Games America Inc. garantit à l'acheteur d'origine que cet ensemble de jeu de NAMCO BANDAI Games America Inc. sera exempt de toute défectuosité du matériel ou de fabrication pour une période de quatre-vingt-dix (90) jours à compter de la date d'achat. Si une défectuosité couverte par cette garantie limitée se produit pendant cette période de garantie limitée de 90 jours, NAMCO BANDAI Games America Inc. réparera ou remplacera, à son gré, l'ensemble de jeu défectueux ou une de ses parties sans frais. Cette garantie limitée sera nulle et sans effet si la défectuosité découle de négligence, d'un accident, d'un usage abusif, d'une modification ou de toute autre cause non liée à la défectuosité du matériel ou de fabrication.

LIMITES DE LA GARANTIE : Toute garantie tacite s'appliquant à la valeur marchande ou à une condition propre à son utilisation dans un but précis sera limitée à la période de 90 jours à compter de la date d'achat précitée et sera assujettie aux conditions qui s'y rattachent. NAMCO BANDAI Games America Inc. ne sera en aucun cas tenu responsable des dommages accidentels ou indirects résultant de la possession ou de l'utilisation de ce produit. Les dispositions de cette garantie limitée ne sont valides qu'aux États-Unis et au Canada. Certains États ou provinces ne permettent pas d'imposer des limites de la période de garantie ou des exclusions ou des limites vis-à-vis des dommages indirects ou accidentels. Le cas échéant, les exclusions et limites qui précèdent peuvent ne pas s'appliquer à vous. Cette garantie limitée vous octroie des droits précis sur le plan juridique. Vous pourriez avoir d'autres droits qui varient d'un État ou d'une province à l'autre.

To register product online go to
WWW.NAMCOREG.COM

ALL PATHS LEAD AWAY FROM THE COUCH

Using the Wii Remote™ and the Active Life Mat, this revolution in gaming will keep everyone amused with more than 15 active challenges that get your whole body moving.

Wii™

BANDAI NAMCO™ Games

www.playactivelife.com

ACTIVE LIFE™: Outdoor Challenge™ & ©2008 NAMCO BANDAI Games Inc. NAMCO BANDAI Games logo is a trademark of NAMCO BANDAI. All other trademarks and trade names are the property of their respective owners. Wii and the Wii logo are trademarks of Nintendo. ©2006 Nintendo. The ratings icon is a registered trademark of the Entertainment Software Association.

PRINTED IN USA